The Head Voice

Artbook

Introducción

El equipo de arte y desarrollo se enorgullece en presentar
esta primera etapa de nuestro videojuego "The Head Voice".

Fue un proceso intenso, lleno de desafíos técnicos, creativos y de tiempo. A pesar de las dificultades, logramos consolidar una base sólida que nos emociona compartir.
Esta versión refleja el esfuerzo colectivo, la pasión por contar historias y las ganas de dar vida a un mundo único.

Esperamos que este sea solo el comienzo de un proyecto que seguirá creciendo y evolucionando con el tiempo. Gracias por acompañarnos en este primer paso.

Universo

En lo profundo de un bosque encantado, donde el tiempo se retuerce y la realidad se deshace en susurros, habita un mundo moldeado por emociones rotas y recuerdos fragmentados. “The Head Voice” nos lleva a través de paisajes sombríos y oníricos donde cada rincón respira la melancolía de una mente en lucha.

En este lugar nace la travesía de Lucy, un niño atrapado entre su dolor y la necesidad de sanar. Cada enemigo representa un fragmento de sus traumas: voces distorsionadas del pasado, monstruos tejidos de culpa, miedo y silencio. Pero Lucy no está indefenso: las armas que empuña son manifestaciones de su deseo de comprender, resistir y transformar lo que lo atormenta.

Personaje principal

Lucy tiene 15 años y guarda un mundo dentro de sí. Es callado, curioso, y su mirada carga más preguntas que respuestas. En medio del bosque encantado donde los traumas toman forma, Lucy no busca ser un héroe: solo quiere entender por qué duele tanto recordar, y cómo dejar de tener miedo de su propia voz.

A lo largo de su camino, encuentra fragmentos de notas escritas por su abuela, quien solía contarle historias para ayudarlo a dormir. Aunque ella ya no está, sus palabras aparecen en los momentos más oscuros, como faroles encendidos entre la niebla.
A veces son consejos, a veces advertencias… y a veces simples recordatorios de que no está solo.

Lucy no lucha con fuerza física, sino con la voluntad de no rendirse. Cada paso lo acerca un poco más a sí mismo, aunque el bosque intente devorarlo.

Este universo no es solo una prisión, es también un camino hacia la liberación.

Un viaje emocional en forma de juego

The Head Voice es un videojuego en primera persona que combina acción, exploración y narrativa introspectiva. No solo disparas: enfrentas recuerdos. Cada enemigo representa un miedo, una herida o una voz interna que quiere callarte. El combate está pensado como una metáfora emocional, donde las armas no destruyen, sino que liberan.

Con elementos de fantasía oscura, puzzles ambientales y una atmósfera cargada de simbolismo, este juego propone una experiencia diferente: no ganar, sino entender. No correr, sino escuchar. Es un juego, sí, pero también una carta abierta al subconsciente.

Lucy no lucha con fuerza física, sino con la voluntad de no rendirse. Cada paso lo acerca un poco más a sí mismo, aunque el bosque intente devorarlo.

Este universo no es solo una prisión, es también un camino hacia la liberación.

Arma Principal

En esta primera fase del juego, Lucy empuña un arma única: el Mosquete de la Voz. No es un arma común, sino un objeto antiguo y encantado que encontró oculto en lo profundo del bosque, guiado por las palabras de su abuela, que aún lo acompaña a través de notas dispersas.

El mosquete parece haber estado allí por mucho tiempo, cubierto de humedad, ramas y musgo, como si el bosque mismo lo hubiera preservado para él. Su poder no proviene solo de la pólvora, sino de una energía misteriosa que responde a la voz interior de Lucy. Cada disparo canaliza no solo fuerza, sino también emociones reprimidas, volviéndose más potente cuando Lucy enfrenta sus miedos.

Enemigos

Los enemigos que habitan el m
Head Voice no son simples obs
la representación viva de los tra
miedos y recuerdos
distorsionados de Lucy. Se arra
acechan y gritan desde la oscur
bosque, con formas grotescas y
fragmentadas que desafían la lo
Algunos tienen ojos donde no d
extremidades que se retuercen
secas, o bocas que nunca se cie

undo de The
stáculos: son
aumas,

stran,
idad del

ógica.
deberían,
como ramas
rran.

Cada criatura fue pensada como una metáfora de un sentimiento específico: la culpa, la ansiedad, la presión, la pérdida. No aparecen por azar, sino que emergen del estado emocional de Lucy y del ecosistema simbólico del bosque, qu reacciona a su viaje interno. En esta primera etapa del desarrollo enfrentamos a los enemigos base, pero en el futuro se sumarán variantes más complejas, vinculadas a momentos clave de su pasado.

Derrotarlos no solo es avanzar, es entender.

Ventajas

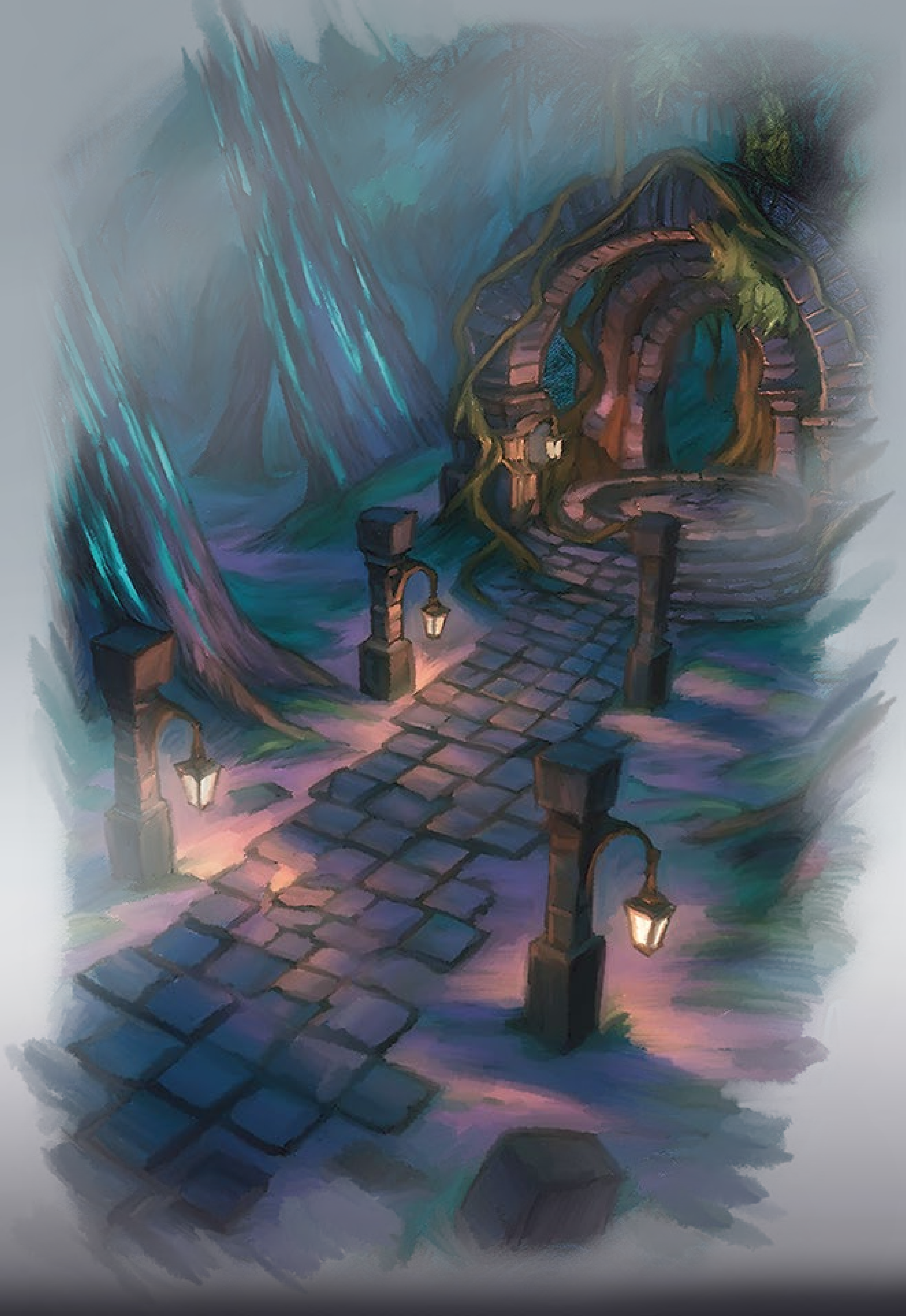
Duplicador de daño: Al recoger este ítem, el arma activa inflige el doble de daño durante un breve preiodo de tiempo.

Reductor de recarga: Acorta el tiempo que tarda el arma en recargarse, permitiendo disparos consecutivos más rápidos.

Reductor de cooldown: Disminuye el cooldown de habilidades o disparos especiales, acelerando la frecuencia de uso.

Aumentador de Munición: Incrementa la cantidad máxima de proyectiles o balas que el jugador puede llevar.

Impulso de velocidad y alcance: Incrementa la velocidad de vuelo y el alcance de los proyectiles, mejorando precisión y eficacia a larga distancia.

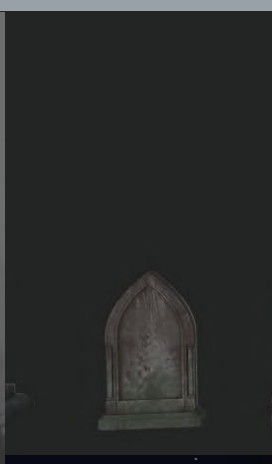


Proceso creativo

El desarrollo visual de The Head Voice fue un camino tan retador como enriquecedor. Aunque este artbook recoge gran parte del trabajo visual del proyecto, su creación fue el resultado de un proceso colectivo y muchas veces caótico, como suele suceder en las primeras etapas de cualquier universo nuevo.

A lo largo del proyecto, todos los integrantes del equipo participamos en distintas fases del diseño visual, desde ideas iniciales y sketch rápidos hasta concepts más elaborados. Este apartado reúne parte de ese material: bocetos espontáneos, propuestas inacabadas y exploraciones visuales que, aunque no siempre llegaron a su versión final, fueron clave para moldear el tono, la atmósfera y la identidad del juego.

Aquí no solo se muestra lo que fue, sino también lo que pudo haber sido. Porque el arte, como el desarrollo de un videojuego, es un proceso vivo, abierto a prueba, error y descubrimiento.



NICHO O GRUTA
DE CAMINO CON OBJETOS
OLVIDADOS.
by@Guardoramuno

CARRETA OLVIDADA
Jorge Figueroa
by @cordoramanso

User Perspective
(1) Collection | SKM_Quinn_LOD0

File Edit Render Window Help | Layout | Modeling | Sculpting | UV Editing | Texture Paint | Shading | Animation | Rendering | Compositing | Geometry Nodes | Scripting

Object Mode | View | Select | Add | Object | Global

Front Orthographic
(86) Collection | Cube.005
10 Centimeters

Objects	1 / 15
Vertices	354 / 192,917
Edges	704 / 386,834
Faces	352 / 193,950
Triangles	704 / 385,310

View
Focal Le
Clip S
Local Cam
View Lo
Lock to Ob
3D Cursor
Location:
X
Y
Z
Rotation:
X
Y
Z
XYZ Euler
Collection
Annotatio

MIEDO
CULPA
SOLEDAD

All libraries

Search

accesories ... | Aluminium... | Aluminium... | base 005

Bone Styliz... | Bronze Ar... | Bronze Co... | Bronze Sta...

Charcoal | Chrome Bl... | Cobalt Da... | Copper

Copper Re... | Copper W... | Creature S... | Creature S...

Creature Te... | Creature T... | Dirt | Dust

Fabric Bas... | Fabric Burl... | Fabric Can... | Fabric Co...

Fabric Den... | Fabric Dob... | Fabric Flan... | Fabric Line...

Fabric Line... | Fabric Stret... | Fabric Sup... | Fabric Synt...

Fabric Synt... | Fabric UCP | Fabric UCP... | Fabric UCP...

e a resource from the baker result: Failed to write temporary image at C:/Users/User/AppData/Local/Temp/SubstancePainter-Tmp-v...

LAYERS | TEXTURE SET SETTINGS

Base color

Fill layer 1

OJOS

Paint

CUERNOS

Paint

Fill layer 5

Fill layer 4

PROPERTIES - FILL

MATERIAL

color | height | rough | metal

Material mo
No Resource Sel

Or

Base color
uniform colo

Height
uniform colo

Roughness
uniform colo

Metallic
uniform colo

Normal
uniform colo

Cache Disk Usa

¿Cuándo fue la última vez que
enfrentaste las voces de tu cabeza?

The Head Voice